Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías

Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Ilícidos Metálicos

Última actualización hace 13 días

Página | Discusión | Editar | Historial | Purgar

Ver Ilícido (desambiguación).

Este artículo contiene **Fanon**, información *no oficial ni canónica* basada en la franquicia siguiente: ***Dungeons & Dragons*** (Calabozos y Dragones)

Ilícido Metálico, por Stephen Tappin, Wizards of the Coast.

Los **Ilícidos Metálicos** o **Azotamentes Metálicos** son un grupo social dentro de los Ilícidos que llegaron a convertirse en una nueva especie.

Sumario ocultar

1 Historia
2 Entrenamiento
3 Apariencia y características
4 Poderes psiónicos
5 Notas
6 Referencias
7

Historia editar

Los antecesores de los Ilícidos Metálicos se agrupaban en una organización llamada "Dominación del Cuerpo"[r 1]. Esta organización buscaba en cada uno de sus miembros el fortalecimiento del débil cuerpo de los ilícidos. Uno de sus principios era evitar usar los poderes psiónicos y así "contribuir" a un cuerpo físico más fuerte.

A la larga, sin embargo, este entrenamiento no fue suficiente para este cuerpo de élite que promovía la protección física de todos los Ilícidos.

Por ello, comenzaron a realizar diferentes experimentos de interhibridación (hibridación mágica con Esencias Ilícidas modificadas). Cuando esto fracasó (aunque dio lugar a hibrídos que serían muy relevantes para la organización de la Horda Ilícida como por ejemplo los Yautjácidos), los Ilícidos que pertenecían al grupo Dominación del Cuerpo empezaron a mezclar diversas substancias con su propia piel.

La más exitosa resultó ser de tipo metálico. Los Ilícidos Metálicos no revelan la composición de este metal especial ni bajo la más terrible de las torturas, puesto que conociendo su composición exacta podrían desarrollarse armas que atacasen específicamente a los Ilícidos Metálicos de manera muy efectiva. Debido a que su mismo origen está basado en la idea de protección del resto de Ilícidos, la protección del secreto de los Ilícidos Metálicos está muy por encima de la vida de un único individuo. Si mueren en territorio enemigo, los Ilícidos Metálicos simplemente se disuelven.

Conforme fueron pasando las generaciones, la experimentación fue haciéndose más y más compleja y los nuevos Ilícidos eran capaces de generar masas musculares con hebras flexibles metálico-orgánicas con una gran resistencia y fuerza. El mayor problema era el extremo dolor que esto causaba a cada individuo de estos incipientes Ilícidos Metálicos: los nervios presentaban deficiencias al mezclarse con el compuesto metálico y si no lo estaban el Ilícido Metálico resultaba aún más débil que uno de sus primos sin "metalizar".

La solución a este problema la consiguió un importante doctor Ilícido, Svulrasskar, que había participado en los anteriores experimentos de interhibridación e hibridación mágica. Sugirió emplear Esencias modificadas (muy similares a lo que los Entrenadores de las Pesadillas denominarían Texturas de las Esencias) para proteger los nervios de la substancia metálica y, a la vez, proporcionar el suficiente agarre como para poder comunicar las señales nerviosas a los músculos.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
No-canónico
Milegu
Millón de Mundos
Ythjontar
Artículos originales de Jakeukalane
Artículos con imágenes de Stephen Tappin
Artículos con imágenes de Dungeons and Dragons
Artículos con imágenes de Wizards of the Coast
Artículos con imágenes de Jakeukalane
Artículos de dificultad intraficcional 1
Artículos con notas
Artículos con referencias
Medio gaseoso
Especies
Sapientes
Ilícidos
Horda Ilícida
Seres metálicos

Una vez conseguida un auténtico cuerpo semimetálico y reforzado, los Ilícidos Metálicos comenzaron con un entrenamiento muy esmerado.

Entrenamiento editar

Gracias a las Texturas de las Esencias y la substancia metálica secreta mezclada con el propio tejido conjuntivo de los Ilícidos, estos pueden realizar proezas de fuerza fuera del alcance de cualquier otro Ilícido. Sin embargo, la mezcla de elementos metálicos no siempre es perfecta y requiere también de un entrenamiento adicional para evitar acumulaciones indeseadas en las articulaciones, transformaciones químicas o electroquímicas (oxidación o corrosión) o la pérdida de contacto entre los nervios y las fibras musculares.

Las Texturas de las Esencias que protegen los nervios también proporcionan a los Ilícidos Metálicos una habilidad inesperada: pueden estirar todos sus tejidos, ensamblándolos unos con otros. En la práctica el resultado es como si la figura del Ilícido se estirase de manera irreal a lo alto. En este estado no pueden caminar ni moverse (sería muy peligroso para su integridad física) pero si lo hicieran podrían llegar fácilmente a los tres metros.

A pesar de que este ejercicio los deja terriblemente vulnerables necesitan hacerlo al menos una vez cada quince días.

Realizan también el desgaste controlado de las fibras metálicas mediante el levantamiento de grandes pesos o recorrer distancias considerables.

Apariencia y características editar

La apariencia de un Ilícido Metálico no se diferencia en demasía de la habitual de los Ilícidos. Destaca obviamente el brillo metálico de su piel, que pueden endurecer también a voluntad en un punto que vaya a recibir un golpe, haciendo de escudo y su menor número de tentáculos (pero mucho más fuertes de lo habitual). Esta mayor fuerza en los tentáculos y, en ocasiones, mayor longitud, les permite manejar armas con ellos, como hachas, puñales o manguales.

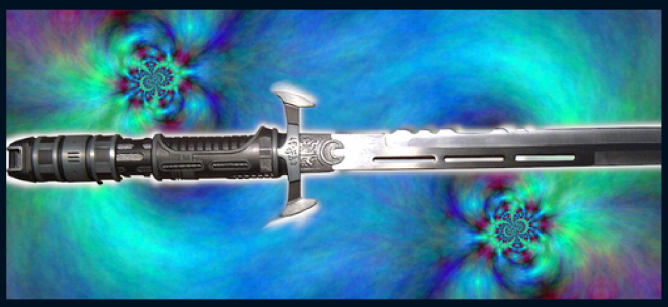
También son algo más altos, producto del estiramiento reiterado.

En cuanto a su pericia en combate, gracias a poder disponer de extremidades adicionales en la forma de los tentáculos, son capaces de hacer frente a varios espadachines habilidosos al mismo tiempo.

Poderes psiónicos editar

A diferencia de la organización "Dominación del Cuerpo", los Ilícidos Metálicos no buscan restringir el uso de sus poderes mentales. Sin embargo, dichos poderes provienen de su naturaleza Lejana[n 1] y generan grandes conflictos con las Texturas de las Esencias, limitando su campo de acción e intensidad. Es como si las Texturas de las Esencias actuasen como unos enormes auriculares ante un ruido atronador, bloqueando gran parte del ruido (poder psiónico).

Los Ilícidos Metálicos han intentado superar esta dificultad. Descubrieron que las hebras de substancia metálica amplificaban sus poderes, contrarrestando el bloqueo de las Texturas de las Esencias por lo que fabrican sus propias armas con un núcleo de dicha substancia metálica misteriosa. Al igual que una vez fallecidos los Ilícidos Metálicos se disuelven, también lo hacen sus armas si dejan de estar en contacto durante unas horas con su portador.



Un Arma ilícido-metálica, por Jakeukalane.

Al servir de amplificador de sus poderes psiónicos, tanto su cuerpo como las armas contienen parte de poder residual psiónico. Al morir el Ilícido, las Texturas de Esencias se desautocontienen y disuelven el cuerpo al interaccionar en su destrucción con el poder psiónico remanente. Las armas no contienen en su núcleo o en sus mangos Texturas de Esencias (si fuera así entonces no servirían para amplificar el poder psiónico sino que lo amortiguarían aún más), pero sí en las guardas, cuando dichas Texturas de Esencias no perciben el contacto del dueño del arma durante varias horas, inician de manera automática el proceso de desautocontención. Si el Ilícido muere, el arma se disuelve de manera inmediata ya que dichas Texturas están conectadas con su propia Esencia.

Esta circunstancia fue intentada aprovechar por los Niumvlanarthä cuando raptaron a un grupo considerable de Ilícidos Metálicos. Su plan consistía en privar a los Ilícidos de sus armas durante unas horas para que estas armas se disolvieran.

Sin embargo, los Ilícidos Metálicos, al saber que los Niumvlanarthä no iban a tocar las armas, hicieron valer su conexión continúa con las Texturas de las Esencias y detuvieron el proceso. Los Niumvlanarthä no estaban preparados para retener durante tanto tiempo a los Ilícidos (había sido una captura "experimental") y tuvieron que enviarlos de vuelta a

su Plano.

Notas editar

Las notas son tan ficticias como los contenidos.

1. ↑ En idioma dussiano en el original: "bhýtas lûh sozëryñ xwêeal", "proveniente de Planos Lejanos", la mayúscula diacrítica en la traducción al castyano está marcando que esa "Lejanía" tiene un significado diferente de la mera distancia (que se expresaría con "kärupÂ", "distante, lejano"). "Xwêeal" hace referencia a algo más exótico, esto es, más apartado de un 0-Milegu particular y con un número mayor de Paradojas (o incluso infinito paradojas), acercándose más al ∞p-Milegu.

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

1. ↑ En el original inglés "Body tamer": "domador del cuerpo".

Este artículo es una **copia textual** reformateada de un artículo en el blog del Bestiario.

Puede encontrarse en: **Los Ilícidos Metálicos**

Este artículo es una copia textual y tiene una versión en la **galería de deviantart de Jakeukalane**. Puedes ayudarlo añadiendo información e imágenes desde la desviación.

Su ubicación es la siguiente: **Armas de los Ilícidos Metálicos**

editar

0

Votar

Artículo original de Jakeukalane

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogrypho editó por última vez esta página el 28 dic 2024 a las 18:48. Basado en el trabajo de el usuario NimoStar de Bestiario del Hypogrypho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogrypho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze